JALECO™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-GT-FRA

Eric Cantona

FOOTBALL CHALLENGE GOAL! 2

MANUEL D'INSTRUCTION
GEBRUIKSAANWIJZING

Ⓣ

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas du à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

TABLE DES MATIERES

Introduction 3
But du jeu 3
Démarrage 5
Options 5
Fonctions de la manette 12
Actions spéciales 14
Ecran de jeu 16
Scores 18

Entretien de votre cartouche Jaleco

- Cette cartouche de jeu Jaleco est un appareil complexe contenant des circuits électroniques de précision. Evitez les chocs et les trop grandes différences de température. N'essayez jamais de démonter ou d'ouvrir votre cartouche.
- Ne touchez pas les connecteurs et évitez tout contact avec un liquide. Vous risquez d'endommager les circuits internes de la cartouche.
- ETEIGNEZ toujours votre console NES avant d'insérer ou de retirer votre cartouche.

INTRODUCTION

Fanatiques de football, le match va commencer! Si vous cherchez depuis longtemps à relever un nouveau défi, la compétition de classe internationale du jeu Eric Cantona est faite pour vous! Débutant ou un pro confirmé, Eric Cantona de Jaleco vous fera vivre de grands moments d'action sur le terrain. Vous pourrez contrôler tous les membres de votre équipe, des avants au gardien de but, en passant par l'entraîneur... et sans avoir à vous entraîner pendant des heures! Dans ce jeu, vous pourrez tout faire: blocages, passes, dribbles, et même les têtes plongeantes et les tacles! La foule en délire sera là pour vous encourager... avec ses confettis et ses bannières flottant au vent... et qui sait, peut-être même entendrez-vous quelques supporters très bruyants...

Eric Cantona se différencie des autres jeux du même style grâce à des graphismes 3D améliorés et une action réaliste sur le terrain. Grâce à certaines options spéciales, vous pourrez élaborer votre stratégie et la mettre en pratique à votre manière. Vous déciderez de la longueur du match, de la formation de votre équipe, et vous pourrez màme changer les joueurs de votre équipe de départ. Les zooms et les vues en plein écran apportent au jeu une nouvelle dimension. Vous pouvez jouer contre un de vos amis, ou affronter ensemble (dans la même équipe) l'ordinateur.

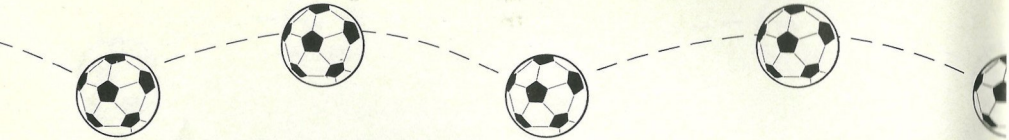
Le jeu sur le terrain n'a jamais été aussi simple... et aussi agréable!

Eric Cantona s'occupe de tous les détails pour que vous puissiez vous concentrer exclusivement sur le jeu. Vous pourrez affiner votre technique dans les matchs de test, puis passer à l'ultime compétition: le tournoi de la Super Coupe.

24 équipes y participent, mais seule la meilleure montera sur la plus haute marche du podium. Il vous faudra faire preuve de rapidité et avoir d'excellents réflexes pour faire face à l'opposition. Choisissez votre pays et préparez-vous à tester vos compétences contre les meilleures équipes du monde. Comme nous, vous vous apercevrez rapidement que Eric Cantona est un jeu tout à fait particulier.

BUT DU JEU

Avec Eric Cantona, vous allez vivre les grands moments et l'intensité des compétitions internationales. 24 équipes, venues des quatre coins du monde, se sont qualifiées après les matchs éliminatoires pour atteindre la gloire et tenter de gagner le trophée tant convoité: la Super Coupe. Vous pouvez choisir n'importe quelle équipe, de l'Argentine aux Etats-Unis. Certaines équipes sont d'un meilleur niveau, mais vous vous en apercevrez rapidement au cours des matches.



Avant de commencer, prenez le temps de bien examiner les options du jeu. Vous pouvez décider de la durée de chaque mi-temps, modifier les contrôles au joystick, et même supprimer les tirs de penalties en cas de match nul. Vous choisirez ensuite votre équipe, le type de formation sur le terrain, et vous pourrez examiner sa composition. Les caractéristiques des joueurs sont un élément très important dans le jeu, et elles sont variables selon le joueur ou l'équipe. Vous pourrez effectuer des remplacements avant de disputer un match. Une fois votre équipe choisie, viendra le moment du tirage au sort. L'engagement et le choix du terrain occupé par les deux équipes dépendent du hasard: pile ou face. Puis, le moment que vous attendez avec impatience arrivera enfin... et votre équipe pénêtrera sur le terrain!

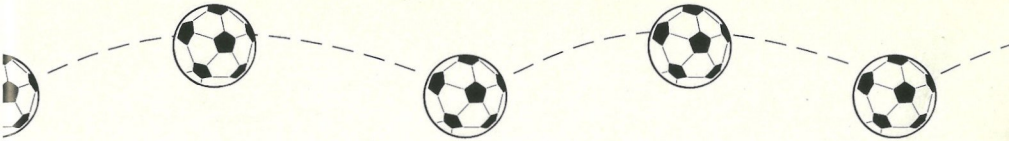
Vous ne contrôlez qu'un seul joueur à la fois. Il s'agit évidemment de celui qui se trouve le plus près de l'action. Vous contrôlez entièrement ses mouvements tant qu'il est en possession du ballon. Si l'équipe adverse reprend l'avantage, le joueur le plus proche du ballon est automatiquement sélectionné. Vous n'avez pas à vous inquiéter des autres joueurs de votre équipe... Eric Cantona les placera au bon endroit pour vous permettre de vous concentrer exclusivement sur l'action et votre tactique de jeu: est-il préférable de faire une passe à l'avant-centre, ou de tirer vers le but adverse de l'aile droite? Examinez bien la position de vos joueurs sur le terrain et décidez de la meilleure stratégie. Vous devrez bien sûr faire preuve de rapidité et de précision pour pouvoir profiter de la moindre occasion. Si vous agissez avec précipitation, vous risquez de rater votre passe ou votre tir. Si vous hésitez trop longtemps, l'équipe adverse risque de reprendre l'avantage... et le ballon.

Si vous disputez la Super Coupe, l'ordinateur choisira et contrôlera l'équipe adverse. Le tournoi est divisé en cinq tours comprenant un total de sept matches:

Premier tour **Huitièmes de finale** **Quarts de finale** **Demi-finales** **Finales**

Pour le premier tour, les 24 équipes sont divisées en six groupes de 4 équipes. Chaque équipe dispute trois matches, et les 16 meilleures équipes seront sélectionnées pour les huitièmes de finale. A partir de là, les équipes gagnant chaque match seront qualifiées par élimination.

Pour gagner, vous devez passer les quatre premiers tours, et affronter la meilleure équipe adverse lors de la finale du tournoi.



Les premiers matches seront certainement assez faciles, mais les équipes que vous rencontrerez ensuite seront plus difficiles à vaincre.

DEMARRAGE

1. Insérez la cartouche Eric Cantona (étiquette vers le haut) dans votre console NES et allumez-la.
2. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton **START.** Les options disponibles sont: PLAY (Jouer) ou OPTIONS. Appuyez sur le bouton **SELECT** pour choisir une option, puis sur le bouton **START** pour confirmer votre choix.

OPTIONS

Les options disponibles sont affichées en "surbrillance" (lettres blanches) sur l'écran des **OPTIONS.** Appuyez sur les boutons **Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour choisir une option, puis sur le bouton **A** ou **B** pour modifier cette option. Pour revenir à l'écran titre, appuyez sur le bouton **START.**

Les options disponibles sont les suivantes:

Goalie (Gardien de but)

Option AUTO ou MANUAL. En mode AUTO, le gardien de but tentera automatiquement arrêter les tirs adverses. En mode MANUAL, vous contrôlerez ses mouvements. En mode 2 joueurs, les deux joueurs doivent utiliser le même mode. Le mode par défaut est le mode AUTO.

Music (Musique)

Option ON ou OFF. Les effets sonores sont toujours actifs, même si la musique est désactivée. Le jeu est configuré par défaut en mode ON.

Time (Durée)

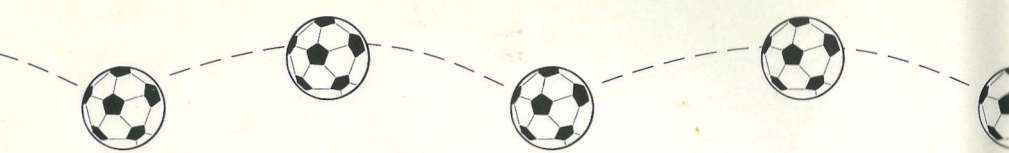
Choisissez la durée de chaque mi-temps du match (de 1 à 45 minutes). La longueur des mi-temps par défaut est de 5 minutes.

Offside (Hors jeu)

Penalties pour hors jeu activés (ON) ou désactivés (OFF) pendant le jeu. Le jeu est configuré par défaut en mode ON.

Foul (Fautes)

Fautes activées (ON) ou désactivées (OFF) pendant le jeu. Le jeu est configuré par défaut en mode ON.



Control (Contrôle)

Contrôle des joueurs en mode "diagonale" (DIAGONAL) ou en mode "normal" (STRAIGHT). Si vous êtes en mode 2 joueurs, chaque joueur peut choisir son mode de contrôle (1P et 2P). Le terrain est affiché en "perspective diagonale", et votre choix influera sur le contrôle du joueur avec la manette multidirectionnelle. En mode "diagonal", le ballon se dirige vers les quatre coins du terrain. En mode "normal", il se dirige vers les quatre coins de l'écran. Pour de plus amples informations sur ces deux modes de contrôle, consultez le paragraphe "Fonctions de la manette". Le jeu est configuré par défaut en mode "DIAGONAL".

ECRAN DE SELECTION DU MODE DE JEU

Choisissez un des quatre modes de jeux. Appuyez sur les boutons **Haut** et **Bas** de la manette multidirectionnelle pour sélectionner un mode de jeu, puis sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.

SUPER CUP (SUPER COUPE)

Choisissez ce mode pour disputer les 7 premiers matches de la Super Coupe. Le joueur affronte alors l'ordinateur. Si vous choisissez cette option, le programme vous demandera si vous voulez continuer une partie sauvegardée (CONTINUE) ou commencer un nouveau tournoi (NEW GAME). Appuyez sur le bouton **SELECT** pour choisir une des options, puis sur le bouton **A** pour confirmer votre choix. Si vous choisissez l'option CONTINUE, le programme vous demandera d'entrer votre mot de passe (voir le paragraphe suivant).

1P vs COM:	1 joueur contre l'ordinateur.
2P vs COM:	2 joueurs contre l'ordinateur (les deux joueurs sont dans la même équipe).
1P vs 2P:	Mode 2 joueurs (chaque joueur contrôle une équipe).

PASSWORDS (Mots de passe)

Après chaque match de Super Coupe, un mot de passe (24 caractères) sera affiché. Il vous permettra de vous arrêter après un match et de reprendre à tout moment le tournoi en cours (même si vous éteignez votre console NES). N'oubliez pas de bien noter les mots de passe. Si vous êtes éliminé, vous pourrez reprendre le tournoi à partir du début, ou à partir de la dernière partie sauvegardée (avec le mot de passe).

Saisie du mot de passe

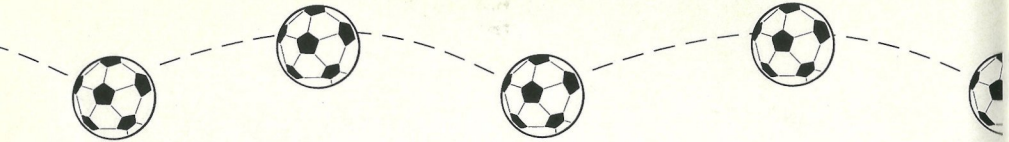
L'écran du mot de passe est affiché si vous choisissez l'option CONTINUE pendant la Super Coupe. Appuyez sur le bouton **Gauche, Droit, Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour placer le curseur sur un caractère, puis sur le bouton **A** ou **B** pour confirmer. Il peut s'agir d'une lettre de l'alphabet, d'un chiffre ou d'un symbole. Lorsque le mot de passe est complet, appuyez sur le bouton **START.** Pour sortir de l'écran sans entrer de mot de passe, appuyez sur le bouton **SELECT** .

ECRAN DE SELECTION DES EQUIPES

Cet écran est affiché une fois le mode de jeu choisi.

Les 24 équipes qualifiées sont les suivantes:

ARG	Argentine	**IRL**	Irlande
AUT	Australie	**ITA**	Italie
BEL	Belgique	**JPN**	Japon
BRA	Brésil	**MEX**	Mexique
CAN	Canada	**POL**	Pologne
COL	Colombie	**RUM**	Roumanie
DEN	Danemark	**SCO**	Ecosse
ENG	Angleterre	**SWE**	Suède
ESP	Espagne	**SWI**	Suisse
FRA	France	**URU**	Uruguay
GER	Allemagne	**USA**	Etats-Unis
HOL	Hollande	**VEN**	Venezuela



Mode Super Coupe

En Super Coupe, les 24 équipes sont divisées en six groupes de 4 équipes, du groupe A au groupe F. Chaque équipe est représentée par le drapeau de son pays. Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le pointeur sur un drapeau. Le nom de l'équipe sélectionnée est alors affiché en bas de l'écran, où deux groupes seulement peuvent àtre affichés simultanément. Appuyez sur le bouton **Droit** ou **Gauche** de la manette multidirectionnelle pour voir les autres groupes. Pour sélectionner une équipe, appuyez sur le bouton **A.**

Le résultat des matches du premier tour est affiché lorsque vous avez sélectionné votre équipe. Les quatre équipes de votre groupe sont affichées sur une grille 4 X 4. Cet écran sera affiché aprés chaque match du premier tour pour vous indiquer les performances de chaque équipe. Pour la description complête de cet écran, consultez le paragraphe "Ecran de jeu". Pour continuer, appuyez sur le bouton **A.**

Mode "exhibition"

Chaque match qui n'est pas une rencontre de la Super Coupe est considéré comme un match d'exhibition. Les 24 équipes sont alors affichées en même temps sur l'écran. Le type de jeu (1 ou 2 joueurs contre ordinateur, 2 joueurs) est affiché en haut de l'écran. En mode 1 joueur, vous choisissez votre équipe et celle de l'ordinateur. En mode 2 joueurs contre l'ordinateur, le joueur 1 choisit les deux équipes. En mode 2 joueurs, chaque joueur choisit sa propre équipe.

Un curseur clignotant (1P, 2P ou COM) permet d'identifier l'équipe choisie pour chaque camp. Utilisez la manette multidirectionnelle pour placer le curseur à côté de l'équipe sélectionnée. Son nom et le drapeau du pays seront affichés en bas de l'écran. Appuyez sur le bouton A pour confirmer.

ECRAN DU CHOIX DE LA FORMATION

Cet écran est affiché aprés la sélection de votre équipe: à gauche un schéma du terrain, à droite les joueurs de votre équipe et les différentes formations possibles. Vous pouvez choisir une de ces quatre formations:

4-3-3 4-4-2 Arrière volant (Sweeper) 3-5-2

Le premier chiffre correspond au nombre de joueurs placés en défense. Le chiffre central indique le nombre de joueurs placés en milieu de terrain. Le dernier chiffre correspond au nombre d'attaquants.

Appuyez sur le bouton Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir votre formation. Les joueurs de votre équipe seront alors affichés sur le terrain aux positions correspondantes. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

Formations

4-3-3

En défense: Inters droit et gauche, arrière droit et gauche.

En milieu de terrain: Demis droit et gauche, arrière centre.

En attaque: Ailiers droit et gauche, avant-centre.

La formation la plus répandue dans le football. Les compétences sont bien réparties sur la surface de jeu, les défenseurs étant légèrement avantagés.

4-4-2

En défense: Inters droit et gauche, arrière droit et gauche.

En milieu de terrain: Demis droit et gauche, centre droit et gauche.

En attaque: Ailiers droit et gauche.

Le milieu de terrain est renforcé au détriment de l'attaque. La défense est identique à la formation 4-3-3.

Arrière volant (4-3-3 modifiée)

En défense: Arrières centre, droit et gauche, arrière volant (stoppeur).

En milieu de terrain: Demis centre, droit et gauche

En attaque: Ailiers droit et gauche, avant-centre.

Une défense puissante. L'arrière volant se déplace derrière les arrières (sur la dernière ligne de défense) pour contrer les attaques et les tirs de l'équipe adverse.

3-5-2

En défense: Arrières centre, droit et gauche.

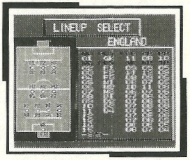
En milieu de terrain: Demis centre, droit et gauche, inters droit et gauche.

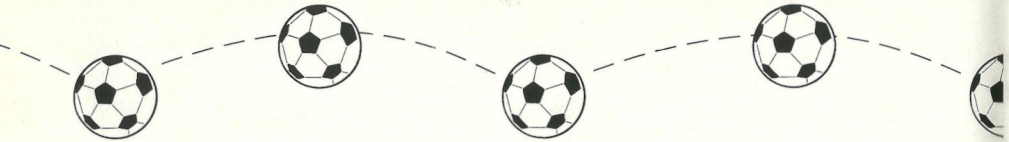
En attaque: Ailiers droit et gauche.

Un mur solide est formé au milieu de terrain. La force d'attaque est moindre, mais ce type de formation permet une plus grande flexibilité.

ECRAN DU CHOIX DES JOUEURS

Les formations à droite de l'écran seront remplacées par les caractéristiques des joueurs lorsque vous aurez choisi votre formation. Chaque équipe est composée de 15 joueurs, 11 d'entre eux constituant celle qui jouera sur le terrain. Vous pouvez choisir la position des joueurs sur le terrain pour utiliser au mieux leurs compétences: modifier la position de deux joueurs actifs, ou sélectionner un des remplaçants en bas de la liste pour remplacer un joueur actif. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe "Statistiques des équipes".





Pour continuer sans modifier l'équipe, appuyez sur le bouton **START**

NO Numéro du joueur. Il est affiché au dessous de chaque joueur, à gauche de l'écran.

POS Position. Elle est affichée au dessus de chaque joueur, à gauche de l'écran.

GK Goal **M** Demi **F** Avant **D** Défenseur

Les caractéristiques des joueurs, notées de 0 à 15 (personne n'est parfait!), sont indiquées dans les trois colonnes suivantes. Notez que les statistiques du gardien de but sont différentes de celles des autres joueurs.

Caractéristiques du gardien de but

BLK Aptitude au blocage **JP** Puissance de saut **PP** Puissance de frappe

Caractéristiques des joueurs

SP Vitesse **KP** Puissance de tir **TP** Puissance de tacle

Modification de la position des joueurs

Appuyez sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour sélectionner le joueur à déplacer (REMARQUE: vous ne pouvez pas déplacer le gardien de but). Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **B.** Sinon, appuyez sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour sélectionner le second joueur, puis sur le bouton **A.** Les deux joueurs changeront automatiquement de place. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez l'option **END** (en bas de l'écran) et appuyez sur le bouton **A.**

ECRAN DES RENCONTRES

L'écran des rencontres sera ensuite affiché, ainsi que le nom de votre équipe, le drapeau de votre pays et celui de votre prochain adversaire. Appuyez sur le bouton A pour continuer.

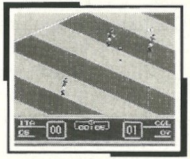
ECRAN DU TIRAGE AU SORT

Vous verrez ensuite l'écran du tirage au sort. Le joueur 1 (à gauche de l'écran) demande toujours "face", et le joueur 2 "pile". Appuyez sur le bouton **A** pour faire tourner la pièce. Appuyez à nouveau sur le bouton **A** pour arréter. Lorsqu'elle s'immobilise, l'équipe qui a gagné le tirage au sort clignotera. Le gagnant a alors deux options:

Ball Possession (Engagement) Field Position (Cité du terrain)

Si l'équipe qui a gagné choisit d'engager (ce qui est généralement le cas), l'autre équipe choisit le côté du terrain. Inversément, si l'équipe qui a gagné le tirage au sort choisit le côté du terrain, l'autre bénéficie automatiquement de l'engagement. A la mi-temps, les équipes changent de côté, celle qui n'a pas engagé au début du match bénéficiant de l'engagement au début de la deuxième mi-temps.

Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur l'option de votre choix, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer. Lorsque toutes les options ont été confirmées, le match commence.

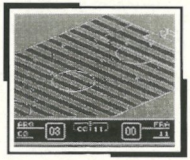


VUES DU TERRAIN

Eric Cantona comporte deux vues différentes du terrain:

Vue Standard (Standard View) **Vue aérienne (Overhead View)**

La plus grande partie de l'action se déroule en mode Standard: l'écran est centré sur le ballon et les joueurs actifs, et vous ne voyez qu'une partie du terrain. La vue aérienne englobe la totalité de la surface de jeu. Le mode de vue change automatiquement si vous faites une passe longue. Lorsque le ballon touche le sol, la vue repasse automatiquement en mode Standard. Lorsque le ballon n'est pas en jeu (lors d'un coup franc ou d'une touche), vous pouvez changer de mode de vue en appuyant sur le bouton **SELECT.** Le jeu peut être mis en pause dans les deux modes de vue.



FONCTIONS DE LA MANETTE

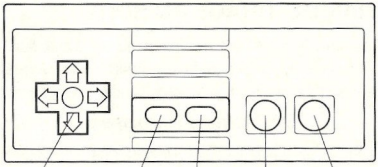
Manette multidirectionnelle: Permet de déplacer votre joueur et de contrôler la direction des tirs, des passes ou des tacles. Le joueur 1 utilise la manette 1, le joueur 2 la manette 2. Chacun d'eux peut choisir le mode de contrôle des mouvements (diagonale ou normal) dans l'écran des OPTIONS. Ces deux modes permettent de se déplacer dans les huit directions. Le jeu est configuré par défaut en mode "DIAGONAL".

Contrìle en diagonale.

HAUT	Vers le haut à droite (vers l'avant du terrain)
DROITE	Vers le bas à droite (vers le cìté droit du terrain)
BAS	Vers le bas à gauche (vers l'arrière du terrain)
GAUCHE	Vers le haut à gauche (vers le cìté gauche du terrain)

Contrìle normal

HAUT	Vers le haut de l'écran
DROITE	Vers la droite de l'écran
BAS	Vers le bas de l'écran
GAUCHE	Vers la gauche de l'écran



Manette multidirectionnelle | Bouton Select | Bouton Start | Bouton B | Bouton A

Bouton A

Tir long	Appuyez sur le bouton A. Utilisez la manette multidirectionnelle pour contrôler la direction du tir.
Tir long avec effet	Maintenez le bouton A enfoncé et appuyez sur les touches Droite ou Gauche de la manette multidirectionnelle pour contrôler l'effet. REMARQUE: l'effet sera assez léger.

Tacles Les tacles permettent de prendre le ballon à un joueur adverse. Pour faire un tacle, utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer votre joueur vers le joueur adverse et appuyez en même temps sur le bouton A. Si vous êtes tout près du joueur en possession du ballon, vous ferez un tacle "épaule contre épaule". Si vous êtes un peu plus loin, vous ferez un "tacle glissé".

Mouvements spéciaux: tout en déplaçant votre joueur avec la manette multidirectionnelle, appuyez sur le bouton A lorsque le ballon est en l'air et assez proche de vous (arrivant de face ou près de vous) pour faire un "retourné" ou une "tête plongeante".

Bouton B

Passe: Pour une passe courte, appuyez rapidement sur le bouton B... si tout va bien, un de vos coéquipiers prendra le contrôle du ballon. Utilisez la manette multidirectionnelle pour définir la direction de la passe.

Lobs: maintenez le bouton B enfoncé pour que le ballon monte en l'air. La hauteur du tir dépend du temps d'appui sur le bouton B. Utilisez la manette multidirectionnelle pour contrôler la direction du tir. Pour donner de l'effet au ballon, appuyez sur les touches Droite ou Gauche de la manette multidirectionnelle.

Changement de joueur actif: si vous n'êtes pas en possession du ballon, appuyez sur le bouton B pour activer un autre joueur se trouvant à proximité de l'action.

Remarque: si vous avez choisi le contrôle manuel du gardien de but, vous devrez appuyer sur le bouton B après un tir pour pouvoir le contrôler.

Contrìle du gardien de but

Le gardien de but est contrôlé selon l'option choisie sur l'écran des OPTIONS (manuel ou automatique).

Contrìle automatique

En mode automatique, votre gardien plongera, sautera et tentera par tous les moyens d'intercepter le ballon sans que vous n'ayez à intervenir. S'il récupère le ballon, vous pourrez reprendre le contrôle du gardien, et vous devrez remettre le ballon en jeu (voir ci-dessous).

Contrôle manuel

En mode manuel, vous contrôlez tous les mouvements de votre gardien de but. Si un joueur de l'équipe adverse tire vers les buts, appuyez sur le bouton B pour prendre le contrôle du gardien de but. Appuyez ensuite sur le bouton A et sur la manette multidirectionnelle pour effectuer une des actions suivantes:

HAUT	Sauter en l'air
BAS	Se coucher à terre
GAUCHE	Plongeon vers la gauche
DROITE	Plongeon vers la droite

Remise en jeu

Si le gardien de but arrête un tir, le jeu est suspendu jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu. Le gardien peut avancer jusqu'au coin de la surface de réparation avant de tirer. Déplacez le gardien vers l'avant, puis appuyez sur le bouton A ou B pour remettre le ballon en jeu. Utilisez la manette multidirectionnelle pour contrôler la direction du tir. Et ne tirez pas n'importe où... le gardien peut très bien marquer dans ses propres buts!

Autres contrìles

Changement de mode de vue: appuyez sur le bouton SELECT pour passer de la vue standard à la vue aérienne lorsque le ballon n'est pas en jeu (coups francs, touches, etc...)

Pause: appuyez sur le bouton START pour mettre le jeu en pause. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour reprendre le match en cours.

ACTIONS SPECIALES

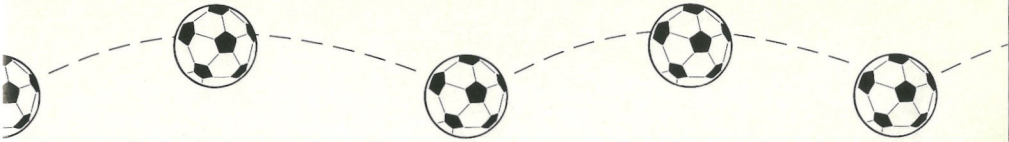
Ce paragraphe est consacré aux contrôles des joueurs pendant certaines phases spéciales d'un match: engagements, touches, dégagements du gardien, corners, coups francs et penalties.

Engagement

Le match débute avec l'engagement d'une des deux équipes. Un des joueurs de l'équipe qui engage est placé au centre du terrain avec le ballon. Un autre joueur de son équipe est placé non loin, sur un des cités. Les joueurs de l'équipe adverse doivent rester en arrière pendant que le premier joueur passe le ballon à son partenaire. Pour faire la passe, appuyez sur le bouton A ou B. Dês que l'autre joueur est en possession du ballon, les joueurs de l'équipe adverse peuvent se déplacer. Un engagement a lieu au début de chaque mi-temps et aprês chaque but marqué.

Remises en jeu

Lorsque le ballon sort des limites du terrain, ou qu'un des joueurs commer une faute, le ballon doit être remis en jeu.



Touches

Si un des joueurs de l'équipe adverse envoie le ballon au-delà de la ligne de touche (à droite ou à gauche du terrain), votre équipe bénéficie d'une touche. Un de vos joueurs vient alors se placer à l'endroit où le ballon est sorti, sur la ligne de touche, et le remet en jeu (à la main). Utilisez la manette multidirectionnelle pour définir la direction du lancer, puis appuyez sur le bouton A ou B pour le lancer.

Dégagements

Si l'équipe adverse envoie le ballon au-delà de votre ligne de buts, il sera placé sur le coin de la zone de buts, du côté où il est sorti, et un des joueurs tirera un dégagement. Utilisez la manette multidirectionnelle pour contrôler la direction du tir et appuyez sur le bouton A ou B pour tirer.

Corners

Un corner est accordé à une équipe lorsque l'équipe adverse envoie le ballon derrière sa propre ligne de buts. Le ballon est alors placé sur le coin du terrain, du côté où il est sorti, et un des joueurs tire le corner. Utilisez le bouton Droit ou Gauche de la manette multidirectionnelle pour contrôler la direction du tir, et appuyez sur le bouton A ou B pour tirer.

Coups francs

Un coup franc est attribué à une équipe lorsqu'un joueur de l'équipe adverse commet une faute, ou s'il est en situation de hors jeu. Le ballon est alors placé à l'endroit où la faute a été commise pour être remis en jeu. Utilisez la manette multidirectionnelle pour contrôler la direction du tir, et appuyez sur le bouton A ou B pour tirer.

Penalties

Un pénalty est accordé à une équipe lorsqu'un joueur de l'équipe adverse commet une faute dans sa surface de réparation. Un écran spécial est alors affiché. En cas de score nul, un match se termine normalement par des tirs de penalties pour départager les deux équipes.

Tir d'un penalty

En cas de pénalty, vous verrez les buts adverses comme si vous étiez derrière le joueur qui tire le pénalty. Utilisez la manette multidirectionnelle pour définir la direction du tir dans les buts, puis appuyez sur le bouton A pour tirer. Pour envoyer le ballon plus loin dans une direction, appuyez deux fois de suite sur le bouton correspondant. Attention: si vous appuyez plus de deux fois sur la manette multidirectionnelle, vous tirerez à côté des buts.

Par exemple, si vous voulez tirer le pénalty dans la lucarne gauche, appuyez deux fois sur les boutons Haut et Gauche, puis sur le bouton A. Pour tirer vers le centre à droite, appuyez sur le bouton Droit de la manette multidirectionnelle et sur le bouton A pour tirer. Si vous n'appuyez pas sur la manette multidirectionnelle, le ballon sera tiré vers le centre du but.

Arrêt d'un penalty

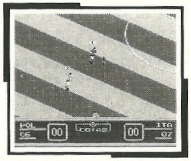
Si vous tentez d'arrêter un pénalty, appuyez sur les boutons Haut, Bas, Droit et Gauche de la manette multidirectionnelle, puis sur le bouton A pour arrêter le tir. Lisez le paragraphe sur les contrôles manuels du goal pour de plus amples informations.

Penalties en cas de match nul

Si les deux équipes font match nul aprês les prolongations, une série de penalties départage les deux équipes. Un joueur de chaque équipe tire à tour de rôle contre l'équipe adverse. Le premier tour est composé de 5 pénalties pour chaque équipe. L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le match. Si les deux équipes sont toujours à égalité aprês ce premier tour, chaque équipe tire à tour de rôle jusqu'à ce que l'une d'entre elles gagne au score.

ECRAN DE JEU

Joueur actif



Une flêche est affichée au-dessus du joueur qui est sous votre contrôle. Cette flêche est pointée dans la direction du but adverse. En mode 2 joueurs (opposés ou contre l'ordinateur), une flêche est également affichée au-dessus du 2ème joueur actif. Le chiffre affiché sur la flêche indique quel est le joueur (1 ou 2) qui contrôle le joueur actif sur le terrain. Pendant l'action, les joueurs contrôlent automatiquement le joueur qui est le plus proche du ballon. Pour sélectionner un autre joueur se trouvant à proximité, appuyez sur le bouton B lorsque vous n'avez pas le ballon. Remarque: En vue aérienne, le joueur 1 est identifié par une flêche pleine, le joueur 2 par une flêche "vide".

Chronomêtre

Un match se compose de deux mi-temps. Vous pouvez choisir la longueur de chaque mi-temps sur l'écran des OPTIONS (de 1 à 45 minutes, durée d'un match normal). Le chronomêtre affiché en bas de l'écran indique le temps restant en minutes et secondes.

Messages

Un message clignotera de temps à autre sous le chronomêtre pour annoncer les engagements, les touches, les dégagements, etc...

Statistiques des équipes

Le score du joueur 1 est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran, celui du joueur 2 dans le coin inférieur droit. Le nom abrégé du pays de chaque équipe est affiché à cìté des scores. Le numéro du joueur actif est affiché sous le nom de son pays.

Fautes

Lorsqu'un joueur commet une faute, l'arbitre siffle et le jeu est suspendu. La faute commise est indiquée sur l'écran, avec le nom de l'équipe et le numéro du joueur qui a commis la faute. Si l'arbitre donne au joueur un carton jaune, il reçoit un avertissement, mais il peut rester sur le terrain. S'il commet une autre faute pendant le match, il reáoit un carton rouge et doit sortir du terrain. Remarque: l'écran de sélection des joueurs est affiché si un joueur reçoit un carton rouge. Votre équipe sera privée d'un joueur jusqu'à la fin du match, et vous pourrez modifier la composition de votre équipe en conséquence.

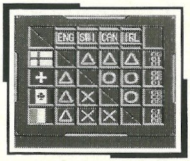
Aprés une faute, l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc. Il est tiré à l'endroit où la faute a été commise. Si un joueur commet une faute dans sa surface de réparation, l'équipe adverse bénéficie d'un penalty. Les penalties pour faute ou hors jeu ne seront pas sifflés si les options correspondantes sont désactivées (OFF) dans le menu des OPTIONS.

Mi-temps et fin du match

Le score de chaque équipe est affiché à la mi-temps et à la fin du match. A la fin de la rencontre, l'équipe gagnante restera sur le terrain pour saluer la foule en délire... sous une pluie de confettis. Si vous jouez contre l'ordinateur et que vous perdez le match, vos supporters manifesteront leur mécontentement. Dans ce cas, il vaut mieux vous éclipser discrêtement. Appuyez sur le bouton A pour continuer.

Résultats du premier tour

Les résultats du premier tour seront affichés avant et aprés chaque match de Super Coupe, ainsi que les scores des quatre équipes de votre groupe.



Celles-ci sont affichées dans une grille 4 X 4. Les résultats de chaque équipe sont affichés en face du drapeau correspondant. Votre équipe affronte chaque équipe adverse et doit disputer trois matches. Repérez le drapeau de votre équipe dans la colonne de gauche et examinez les résultats du premier tour en face de cette colonne. Un "0" correspond à une victoire, un "X" à une défaite. Le total de chaque rangée indique les statistiques suivantes pour les trois matches:

Points gagnés par l'équipe

Victoire 2 points **Match nul** 1 point **Défaite** 0 point

Nombre total de buts marqués au cours des trois matches

Nombre total de buts marqués contre cette équipe au cours des trois matches

Appuyez sur le bouton A lorsque vous avez lu les résultats et statistiques du premier tour.

Tableau des rencontres

Ce tableau est affiché après chaque tour éliminatoire de la Super Coupe pour vous indiquer votre prochaine rencontre. Les équipes qualifiées après le tour précédent sont affichées, ainsi que les prochains matches. Appuyez sur le bouton A pour continuer.

SCORES

Votre équipe marque un but si le ballon pénètre dans les buts adverses. Peu importe qui a tiré: il est possible, comme nous l'avons indiqué plus haut, de marquer un but contre sa propre équipe (bien évidemment, cela nuirait fortement à votre popularité auprès de vos supporters). Comme vous devez vous en doutez, l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts gagne le match.

Matchs d'exhibition

Si les deux équipes sont a égalité, elles sont départagées par les tirs de pénalties (ou "petite mort"). Chaque équipe tire alors, à tour de rôle, 5 penalties contre l'équipe adverse, et celle qui marque le plus grand nombre de buts gagne le match. Si les deux équipes sont toujours à égalité après les 5 premiers penalties, elles tirent à tour de rôle jusqu'à ce que l'une d'elles prenne l'avantage au score.

Matchs de Super Coupe

Les matches nuls sont acceptés lors du premier tour du tournoi, y compris ceux où aucune équipe ne marque de but (0-0). Mais les finales ne peuvent pas se terminer sur un match nul. Si les deux équipes sont à égalité, elles doivent être départagées par les penalties (voir plus haut).

Pour la France uniquement.
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Guillemot International Software garantit à l'acheteur premier utilisateur, que votre cartouche ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, Guillemot International Software soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur
Nintendo ou expédiez-là en recommandé et port paye accompagné d'un double de votre facture d'achat à:

Guillemot International Software

B.P. 2-56200 LA GACILLY

Cette garantie ne joue pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Si vous êtes bloqué dans le jeu, adressez-vous au SOS Ludi en téléphonant au 48.70.29.45. ou composez le 36.15 LUDIGAMES sur votre minitel. A bientôt.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines Images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses. veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : verftige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, parte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsin, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

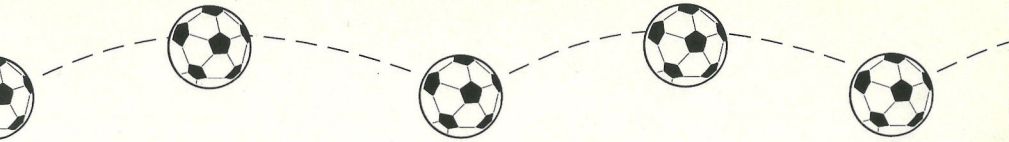
Ne vou tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le pernet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

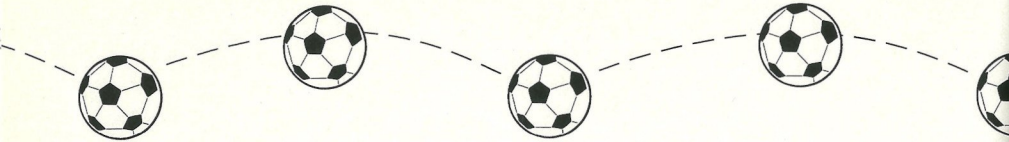
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV Kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor eige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.



INHOUDSOPGAVE

INLEIDING 23

DOEL VAN HET SPEL 23

VAN START GAAN 25

OPTIES 25

BESTURINGSFUNCTIES TIJDENS HET SPEL 32

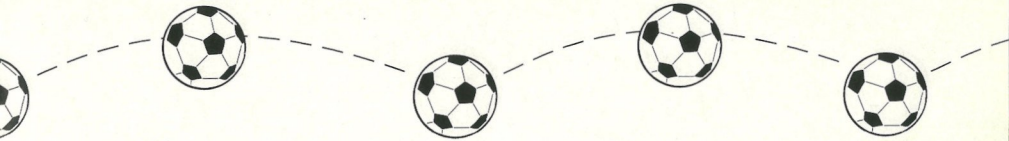
SPECIALE BEWEGINGEN 34

INFORMATIE OP HET SCHERM 36

SCORES 38

HET ONDERHOUD VAN JE JALECO SPEL

- Dit Jaleco Game Pak is een hoogwaardig product met ingewikkelde electronische circuits. Vermijd het blootstellen aan sterke temperatuurwisselingen. Probeer het Game Pak nooit te openen of te demonteren.
- Raak de poorten niet aan en vermijd elk contact met water. Dit kan namelijk het componenten van het spel beschadigen.
- Let erop dat je Super NES™ Control Deck altijd uit staat (OFF) wanneer je er een Game Pak instopt of uitneemt.



INLEIDING

Oké voetballiefhebbers, het is tijd om te spelen! Als je op zoek bent naar een nieuwe uitdaging, bereid je dan voor op de wereldkampioenschappen voetbal van Eric Cantona Football Challenge. Of je nu een beginneling of een doorgewinterde prof bent, Eric Cantona Football Challenge van Jaleco krijgt je het veld op. Je speelt op elke positie, van voorvelder tot keeper of coach - en je hoeft er niet eens voor te trainen! In dit spel is het allemaal mogelijk. Blokkeren, passen, dribbelen en zelfs kopballen en tackles. Je ziet de uitzinnige menigte voor je... de confetti-regen en de vlaggen... en wie weet, zelfs een paar voetbalvandalen.

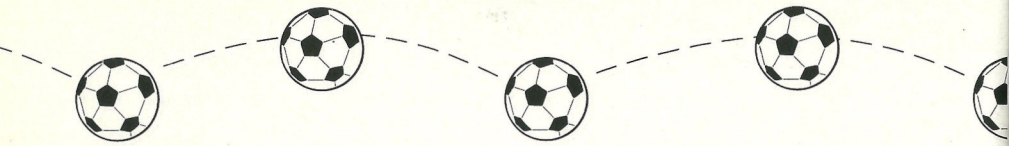
Eric Cantona Football Challenge steekt met kop en schouders boven de rest uit met z'n geweldige

3D beelden en realistisch actie op het veld. Dankzij de speciale opties kun je je eigen strategie opstellen en die vervolgens op jouw manier gebruiken tijdens het spel. Je bepaalt de speeltijd, kiest een strategie en kunt zelfs spelers wisselen in je opstelling. Close-up en full-screen beelden geven een geheel nieuw perspectief aan het spel. Vraag een vriend of hij een kleine man-tegen-man competitie met je wil spelen of speel samen tegen de computer in de Two Player Cooperative modus.

Nog nooit was voetballen zo gemakkelijk...of zo leuk. Eric Cantona Football Challenge zorgt voor de details, zodat jij jezelf in het spel kunt werpen. Schaaf je techniek bij tijdens de oefenwedstrijden, ga dan door met de uiterste uitdaging : het Super Cup toernooi. Er doen 24 elftallen mee, maar er kan er maar één winnen. Je hebt een snelle geest en nog snellere reflexen nodig om je tegenstanders de baas te kunnen. Dus kies een land en test je vaardigheden tegen de beste spelers ter wereld. Je bent het vast met ons eens dat Eric Cantona Football Challenge een klasse apart vormt.

DOEL VAN HET SPEL

Eric Cantona Football Challenge bied je een internationale voetbalcompetitie vol spanning en sensatie zoals je die nog nooit eerder gezien hebt. 24 elftallen uit landen verspreid over de hele wereld hebben de kwalificatieronden overleefd en zullen nu strijden om de eer en de glorie en een kans op de Super Cup. Je kunt elk willekeurig elftal kiezen, van Argentiniâ tot de U.S.A. Sommige elftallen zijn beter dan andere, dat zul je wel gauw in de gaten krijgen.



Voordat je begint moet je even je opties bekijken. Je kunt de lengte van iedere helft bepalen, een alternatieve joystick besturing kiezen en zelfs de penalty-boodschap afzetten. Vervolgens kies je een elftal, bepaal je je strategie en bekijk je je beginopstelling. Let op de nummers - de vaardigheid verschilt van elftal tot elftal en van speler tot speler. Misschien wil je een aantal veranderingen aanbrengen alvorens te beginnen. Zodra je je keuzes gemaakt hebt, is het tijd om te tossen. Met kop of munt wordt de aftrap en de veldhelft bepaald. Nu dan het moment waarop je wacht... tijd om het veld op te gaan!

Je bestuurt één speler tegelijk. Natuurlijk bevindt deze zich altijd temidden van de actie. Je oefent de totale controle uit over zijn bewegingen, zolang hij aan de bal is. Wanneer de tegenstanders in balbezit zijn, gaat de besturing automatisch van speler naar speler en volgt de actie die zich op het veld afspeelt. Maak je niet druk om de rest van je elftalgenoten.... Eric Cantona Football Challenge plaatst ze daar waar je ze nodig hebt en laat je vervolgens de volgende actie kiezen. Maak je een pass naar je midvoor? Schiet je op het doel vanuit de rechtervleugel? Bekijk het veld en maak een beslissing. Je hebt natuurlijk snelle reflexen en een haarscherpe timing nodig om elke kans te benutten. Als je te snel gaat, kun je het doel overschieten. Als je aarzelt gaan je tegenstanders er met het voordeel... en de bal vandoor.

Als je de Super Cup modus kiest, bepaalt en bestuurt de computer de tegenstanders.

Het Super Cup toernooi is onderverdeeld in vijf ronden, met in totaal zeven wedstrijden:

Eerste Ronde	**Achtste finales**	**Kwartfinales**	**Halve finales**	**Finale**
(First Round)	(Eight Finals)	(Quarterfinals)	(Semifinals)	

Voor de Eerste Ronde worden de 24 elftallen in zes groepen van vier elftallen verdeeld. Elk elftal speelt drie wedstrijden en de beste 16 elftallen gaan verder naar de Achtste finales. De winnaars hiervan spelen de overige afvalwedstrijden. Jij moet de eerste vier ronden overleven om vervolgens tegen de laatste tegenstander de Finale te spelen om de belangrijkste voetbal Beker.

In het begin win je misschien heel eenvoudig, maar pas op - hoe verder je komt deste gevaarlijker zijn je tegenstanders.

Als je lol in plaats van roem zoekt, speel dan een demonstratie-wedstrijd (Exhibition). Dezelfde regels, geen druk. Je kunt zelfs je tegenstander bepalen. Speel tegen de computer of vraag een vriend tegen je te spelen. Als jullie samen willen spelen, dan kunnen jullie je krachten bundelen en de computer samen een lesje leren. Wat je ook doet, blijf niet aan de zijlijn staan. Doe mee en win!

VAN START GAAN

1. Stop je Eric Cantona Football Challenge Game Pak in je NES en zet deze aan.
2. Druk op **START** zodra het titelscherm verschijnt. Nu kun je kiezen uit Play en Options. Druk op **SELECT** om de cursor van de een naar de ander te bewegen. Druk op **START** of op de **A knop** om je keuze te bevestigen.

OPTIES

De huidige opties zijn opgelicht (witte letters) op het **OPTION** scherm. Druk de besturingsknop Op of Neer om een optie de selecteren. Druk vervolgens op de **A** of **B knop** om de optie te veranderen. Druk op **START** om terug te keren naar het titelscherm.

De opties zijn:

Goalie

Kies AUTO of MANUAL. In de AUTO modus, houdt de keeper de doelschoten automatisch tegen. In de MANUAL modus bestuur je de keeper zelf. Als er twee spelers zijn, moeten ze dezelfde modus gebruiken. De standaardinstelling is AUTO.

Music

Kies ON (aan) of OFF (uit). De geluidseffecten blijven ook aan als de muziek uit is. De standaardinstelling is ON.

Time

Kies het aantal minuten (1 tot 45) dat elke helft zal duren. De standaardinstelling is 5 minuten.

Offside

Bepaal of er na de westrijd penalties genomen worden bij gelijkspel (ON) of niet (OFF). Standaardinstelling is ON.

Foul

Bepaal of de overtredingen aangekondigd worden (ON) of niet (OFF). De standaardinstelling is ON.

Control

Kies voor Diagonal (diagonale) of Straight (rechte) besturing. Als er twee spelers zijn, kiest elke speler zijn eigen besturing (1P en 2P). Omdat het spelveld diagonaal is, bepaalt je keuze de manier waarop je de besturingsknop gebruikt om je speler te besturen. De diagonale besturing richt de bal naar voren in alle vier richtingen van het veld. De rechte besturing richt de bal naar alle vier richtingen van het scherm. Een gedetailleerde beschrijving van elke mogelijkheid wordt in de paragraaf BESTURINGSFUNCTIES gegeven.

HET SELECT MODE SCHERM

Kies een van de vier spelmodi. Druk de besturingsknop Op of Neer om een modus te laten oplichten. Druk vervolgens op de A knop om je keuze te bevestigen.

SUPER CUP

Kies deze modus om de zeven wedstrijden omvattende Super Cup ronden te starten. In de Super Cup modus speelt één speler tegen de computer. Als je deze optie kiest, wordt je gevraagd of je een bestaande ronde wilt hervatten (CONTINUE) of een nieuw spel wilt beginnen (NEW GAME). Druk op Select om je keuze te laten oplichten en druk vervolgens op de A knop om je keuze te bevestigen. Als je CONTINUE kiest, moet je een toegangscode invoeren. Meer informatie over de toegangscodes vind je in de volgende paragraaf.

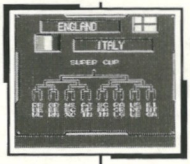
1P vs COM	Een speler tegen de computer
2P vs COM	Twee spelers tegen de computer (beide spelers in hetzelfde elftal)
1P vs 2P	Twee spelers tegen elkaar.

Toegangscodes

Na elke Super Cup wedstrijd krijg je een toegangscode van 21 caracters. Dankzij deze code kun je doorgaan met een ronde die je eerder onderbroken hebt, zelfs als je je NES ondertussen uitgeschakeld was. Vergeet niet de code nauwkeurig op te schrijven. Als je uitgeschakeld wordt kun je helemaal opnieuw beginnen of je laatste toegangscode gebruiken om vanaf dit punt verder te spelen.

Je toegangscode invoeren

Het ENTER PASSWORD scherm verschijnt als je de CONTINUE optie voor een Super Cup wedstrijd kiest. Druk de besturingsknop naar links, naar rechts, op of neer om de cursor op het caracter dat je wilt veranderen te plaatsen. Druk op de A knop of de B knop om een caracter te kiezen. De caracters omvatten falle letters van het alfabet, cijfers en symbolen. Als je code compleet is, druk dan op START om verder te spelen. Druk op SELECT om het scherm te verlaten zonder een code in te voeren.



SELECT TEAM SCHERM

Het SELECT TEAM scherm verschijnt nadat je de spelmodus hebt gekozen. De 24 deelnemende elftallen zijn:

ARG	Argentiniâ	**ESP**	Spanje	**POL**	Polen
AUT	Oostenrijk	**FRA**	Frankrijk	**RUM**	Roemeniâ
BEL	Belgiâ	**GER**	Duitsland	**SCO**	Schotland
BRA	Braziliâ	**HOL**	Nederland	**SWE**	Zweden
CAN	Canada	**IRL**	Ierland	**SWI**	Zwitserland
COL	Colombia	**ITA**	Italiâ	**URU**	Uruguay
DEN	Denemarken	**JPN**	Japan	**USA**	Verenigde Staten
ENG	Engeland	**MEX**	Mexico	**VEN**	Venezuela

Super Cup Modus

In de Super Cup modus worden de 24 elftallen verdeeld in zes groepen van vier elftallen elk. Deze groepen worden aangeduid met de letters A tot en met F. Van elk land wordt de vlag afgebeeld. Gebruik de besturingsknop om van vlag naar vlag te gaan. De naam van het oplichtende elftal verschijnt onderaan het scherm. Er kunnen slechts twee groepen tegelijkertijd op het scherm afgebeeld worden. Druk de besturingsknop naar Links of Rechts om de andere groepen te zien. Druk op de A knop om een elftal te selecteren.

Het First Round Results (Resultaten Eerste Ronde) Scherm verschijnt nadat je je keuze gemaakt hebt. Dit scherm toont de vier elftals in jouw groep in een vier-bij-vier schema. Het scherm verschijnt opnieuw na elke Eerste Ronde wedstrijd om de wedstrijdresultaten van de vier elftals te tonen. Een complete beschrijving van dit scherm vind je in de paragraaf INFORMATIE OP HET SCHERM. Druk op de A knop om verder te gaan.

Exhibition Mode (Demonstratie Modus)

Ieder spel dat geen Super Cup wedstrijd is wordt beschouwd als een demonstratie-wedstrijd. De afkortingen voor alle 24 elftallen verschijnen op het scherm. Het soort spel (1P vs COM, 2P vs COM, 1P vs 2P) wordt bovenaan het scherm afgebeeld.

Tijdens een 1P vs COM wedstrijd kies je je eigen elftal en dat van de computer. In een 2P vs COM wedstrijd, kiest Speler1 beide elftallen. In een 1P vs 2P wedstrijd kiest elke speler zijn eigen elftal.

Een knipperende cursor geeft aan welk elftal gekozen wordt. Gebruik de besturingsknop om de cursor naar de volgende naam die je wilt kiezen te bewegen. De complete naam en de vlag van het gekozen elftal verschijnt onderaan het scherm. Druk op de A knop om je keuze te bevestigen.

SELECT FORMATION SCHERM

Zodra je een elftal gekozen hebt, verschijnt het SELECT FORMATION scherm. Aan de linkerkant van het scherm wordt een diagram van het veld afgebeeld, terwijl je elftalnaam en de opstelling aan de rechterkant van het scherm verschijnen. Kies één van de volgende vier opstellingen:

4-3-3 **4-4-2** **vrije achtervelder** **3-5-2**

Het eerste nummer in elke opstelling geeft het aantal verdedigers aan. Het middelste nummer geeft het aantal middenvelders aan. Het laatste nummer geeft het aantal aanvallers aan.

Druk de besturingsknop Op of Neer om een opstelling te doen oplichten. Terwijl een opstelling opgelicht is, tonen de spelers aan de linkerkant van het scherm de opstelling. Druk op de A knop om de opstelling te kiezen.

Mogelijkheden

4-3-3

Verdediging:	Rechts en linksbinnen achter, rechts en linksbuiten achter
Middenvelders:	Recht, links en centrum middenvelders
Aanval:	Rechter en linkervleugelspelers, midvoor De populairste opstelling. Het talent is gelijkmatig verdeeld met een licht voordeel voor de verdediging.

4-4-2

Verdediging:	Rechts en linksbinnen achter, rechts en linksbuiten achter
Middenvelders:	Rechts- en linksbinnen en rechts- en linksbuiten middenvelders
Aanval:	Rechterspits, Linkerspits Sterk middenveld ten koste van de aanval. De verdediging blijft gelijk aan die van de 4-3-3 opstelling.

Vrije achtervelder

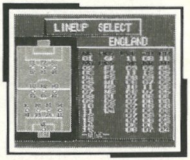
Verdediging:	Vrije rechter, linker en centrum achtervelder
Middenvelders:	Rechter, linker en centrum middenvelders
Aanval:	Rechtervleugel en linkervleugel, midvoor Een sterk verdedigende opstelling. De vrije achtervelder is de laatste verdedigingslijn tegen doorbraken.

3-5-2

Verdediging:	rechter, linker en centrum achtervelder
Middenvelders:	Rechts- en linksbinnen middenvelders, rechts- en linksbuiten middenvelders en centrum middenvelders
Aanval:	Rechtsvoor, linksvoor Een sterke muur op het middenveld. Deze opstelling met een minimale aanval geeft de spelers een grotere vrijheid.

SELECT LINEUP SCHERM

Wanneer je een opstelling gekozen hebt, nemen de spelersvaardigheden de plaats van de opstellingen in aan de rechter kant van het scherm. Elk elftal bestaat uit 15 spelers, waarvan er 11 tegelijk spelen. Als je wilt, kun je de spelersposities veranderen om hun vaardigheden beter te kunnen benutten. Je kunt de positie van twee actieve spelers veranderen, of een wissel van onderaan de lijst opstellen op de plaats van een opgestelde speler. (Zie de paragraaf Team Statistieken voor een complete lijst van spelersvaardigheden voor elk elftal.)



Druk op START om verder te gaan zonder veranderingen aan te brengen.

NO Shirtnummer. Dit nummer verschijnt onder elke speler in het schema aan de linkerkant van het scherm.

POS Huidige positie. De positie verschijnt boven elke speler in het schema aan de linkerkant van het scherm.

GK Doelverdediger **M** Middenvelder **F** Spits **D** Verdediger

De drie overige kolommen tonen het vaardigheidsniveau van elke speler, genummerd van 0 tot 15 (maar zo goed speelt niemand!). De statistieken voor de keeper zijn anders dan die van de spelers.

Keeper capaciteiten

BLK Blokcapaciteit **JP** Springkracht **PP** Stootkracht

Speler capaciteiten

SP Snelheid **KP** Schopkracht **TP** Tacklekracht

De spelerspositie veranderen

Druk de besturingsknop Op of Neer om een speler te laten oplichten (NB: Je kunt de keeper niet veranderen). Druk op de A knop om je keuze te bevestigen. Er verschijnt nu een tweede knipperoptie bovenaan de spelerslijst. Als je nog van gedachten verandert, druk dan op de B knop om de tweede knipperoptie de laten verdwijnen. Zoniet, dan druk je de bedieningsknop Op of Neer om een tweede speler op te laten lichten. Als je op de A knop drukt zullen de twee spelers van plaats wisselen. Je kunt zo vaak wisselen als je maar wint. Wanneer je klaar bent met wisselen, laat je het woord END onderaan het scherm oplichten en druk je op de A knop om verder te gaan.

MATCH DISPLAY SCHERM

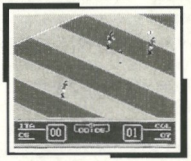
Wanneer je klaar bent met de elftal opstelling, verschijnt het MATCH DISPLAY scherm. De naam en vlag van je elftal en die van je tegenstander worden op dit scherm afgebeeld. Druk op de A knop om verder te gaan.

COIN TOSS SCHERM

Vervolgens verschijnt het COIN TOSS scherm. Speler 1 (aan de linkerkant van het scherm) kiest "kop" (heads). Speler 2 (aan de rechterkant van het scherm) kiest "munt" (tails). Druk op de A knop om de munt te laten draaien. Druk opnieuw op de A knop om de munt te laten stilvallen. In een 1P vs 2P spel (speler tegen speler) kunnen beide spelers de munt laten draaien en stoppen. Zodra de munt in het midden van het scherm stopt te draaien begint de winnende kant (kop of munt) te knipperen. De winnaar van het tossen kiest vervolgens tussen de volgende twee opties:

Balbezit Veldpositie

Als het winnende elftal voor balbezit kiest (zoals dat meestal het geval is), kbepaalt het andere elftal de veldpositie. Als het winnende elftal de veldpositie kiest, komt het andere elftal automatische in balbezit. De elftallen wisselen in de pause van speelhelft en het elftal dat niet in balbezit is aan het begin van de wedstrijd krijgt de bal aan het begin van de tweede helft.



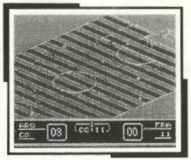
Gebruik de besturingsknop om de cursor naar de gewenste optie te bewegen. Druk vervolgens op de A knop om de optiekeus te bevestigen. Het spel begint zodra alle keuzes gemaakt zijn.

SPEL OVERZICHT

Eric Cantona Football Challenge heeft twee verschillende speloverzichten:

Standard View (standaard overzicht) **Overhead View (overzicht van boven)**

De meeste actie vindt plaats in het standaard overzicht. Dit is gericht op de bal en de spelers in actie en toont slechts een deel van het scherm. Het overzicht van boven toont het hele veld. Het speloverzicht verandert automatisch van standaard naar overzicht van boven wanneer je een verre bal speelt. Als de bal de grond raakt, verandert het overzicht weer in standaard. Wanneer de bal niet in het spel is (voor een vrije trap of een inworp bijvoorbeeld), kun je de twee overzichten afwisselen door op SELECT te drukken. Je kunt het spel ook onderbreken tijdens de beide overzichten.



BESTURINGSFUNCTIES TIJDENS HET SPEL

Besturingsknop

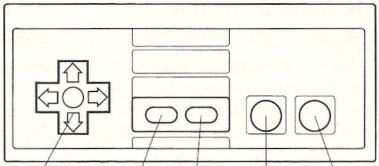
Gebruik de besturingsknop om je speler te bewegen en bepaal de richting van de schoppen, passes en tackles. Speler 1 gebruikt Controller 1, Speler 2 gebruikt Controller 2. Elke speler kan kiezen tussen Diagonale (diagonal) of Rechte (straight) bewegingen op het OPTIONS scherm. Met beide besturingstypes kun je in 8 verschillende richtingen bewegen. De standaardoptie is Diagonaal en volgt de afbeelding van het veld.

Diagonale bewegingen

OP	Naar boven en rechts bewegen (naar de bovenkant van het veld)
RECHTS	Naar beneden en rechts bewegen (naar de rechter zijlijn)
NEER	Naar beneden en links bewegen (naar de onderkant van het veld)
LINKS	Naar boven en links bewegen (naar de linker zijlijn)

Rechte bewegingen

OP	Naar boven bewegen (naar de bovenkant van het scherm)
RECHTS	Naar rechts bewegen (naar de rechterkant van het scherm)
NEER	Naar beneden bewegen (naar de onderkant van het scherm)
LINKS	Naar links bewegen (naar de linkerkant van het scherm)



A knop

Verre schop	Druk op de A knop om een verre schop te doen. Gebruik de besturingsknop om de richting van de bal te bepalen.
Verre effektbal	Om af te buigen of effect aan de bal te geven terwijl je schopt, druk je op de A knop en houd je deze ingedrukt, vervolgens druk je de besturingsknop naar links of naar rechts om de bal in die richting te laten afwijken.

Tackles Deze gebruik je om de bal van een andere speler af je pakken. Als een tegenstander in balbezit is, beweeg je de actieve speler naar hem toe en houd je de besturingsknop in de richting waarin je speler rent, ingedrukt en druk je op de A knop. Als je vlak naast een andere speler staat voer je een schouder tackle uit. Als je wat verder weg staat voer je een sliding uit.

Speciale bewegingen Terwijl je je speler bestuurt met de besturingsknop, druk je op de A knop als de bal in de lucht is en naar je toe komt (voor of naast je) om een kopbal of een hoge kopbal uit te voeren.

B knop Druk snel op de B knop en laat deze weer los om een bal over een korte afstand, laag over de grond en hopelijk naar een elftalgenoot te spelen. Gebruik de besturingsknop om de richting van je pass te bepalen.

Boogbal Druk op de B knop om de bal hoog in de lucht te schoppen. Hoe langer je de knop ingedrukt houdt, deste verder gaat de bal. Gebruik de besturingsknop om de richting van de bal te bepalen. Om de bal af te laten wijken of wat effect te geven, druk je op de B knop en houd je deze ingedrukt terwijl je de besturingsknop naar links of rechts beweegt.

Spelers wisselen Als je niet in balbezit bent, druk je op de B knop om een andere speler die dichtbij is te kiezen.

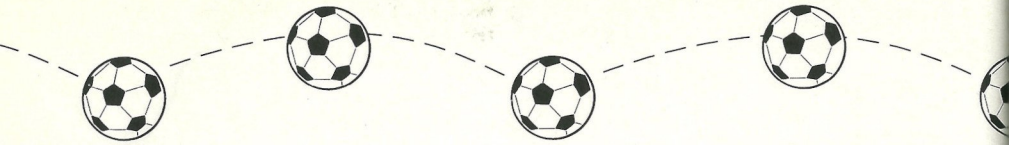
(NB: Wanneer je met een handbestuurde keeper speelt moet je op de B knop drukken nadat er geschoten is om je keeper te kunnen besturen.)

De keeper besturen

De keeper wordt automatisch of handmatig bestuurd, afhankelijk van de optie die je via het OPTIONS scherm gekozen hebt.

Automatische besturing

Als je voor de automatische besturing kiest, springt en duikt de keeper om te proberen de bal tegen te houden zonder jouw hulp. Als hij de bal te pakken heeft, moet jij deze opnieuw in het spel brengen. Hoe je dat doet, lees je hieronder.



Handmatige besturing

Als je voor de handmatige besturing kiest, ben je verantwoordelijk voor alle bewegingen van de keeper. Als één van je tegenstanders de bal naar het doel schopt, moet je op de B knop drukken om de keeper te kunnen besturen. Vervolgens druk je de besturingsknop en de A knop tegelijkertijd in om de volgende schoten uit te voeren:

Op	In de lucht springen
Neer	In elkaar kruipen
Links	Naar links duiken
Rechts	Naar rechts duiken

De bal opnieuw in het spel brengen

Als de keeper een schot tegengehouden heeft, wordt het spel onderbroken totdat hij de bal weer in het spel brengt. De keeper mag tot de hoek van het strafschopgebied gaan alvorens de bal uit te schoppen. Beweeg de keeper naar voren en druk vervolgens op de A knop of de B knop om de bal weer in het spel te brengen. Gebruik de besturingsknop om de richting van de bal te bepalen. En haal geen geintjes uit... de keeper kan namelijk de bal in eigen doel schoppen.!

Andere mogelijkheden

Schermoverzicht (Change View Screen)	Druk op SELECT om het standaard overzicht en veranderen het rechte overzicht af te wisselen als een bal niet in het spel is (voor een vrije trap of een inworp, bijvoorbeeld).
Pause	Druk op START om het spel te onderbreken en druk een tweede keer om het spel te hervatten.

SPECIALE BEWEGINGEN

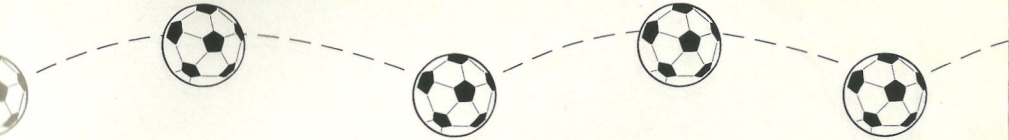
In deze paragraaf wordt beschreven hoe je een speler tijdens de speciale bewegingen zoals aftrappen, inworpen, doeltrappen, hoekschoppen, vrije trappen en strafschoppen bestuurt.

Aftrap

Het spel begint met een aftrap. Het elftal dat het eerst in balbezit is, plaatst één van z'n spelers op het midden van het veld, met de bal. Een andere speler van dat elftal staan ongeveer naast hem. De spelers van het andere elftal moeten wachten totdat de speler in balbezit de bal naar zijn elftalgenoot speelt. Om een pass te maken, druk je op de A knop of de B knop. De bal zal rechtstreeks naar je elftalgenoot gaan, waarna de andere spelers in actie komen. Aftrappen vinden ook plaats aan het begin van de tweede helft en na elk doelpunt.

Herstart

Een herstart vindt plaats als de bal buiten het veld terecht komt of als een speler een overtreding begaat.Het niet in overtreding zijnde elftal krijgt de bal.



Inworp

Een inworp wordt gegeven wanneer de tegenstander de bal over de zijlijn speelt. Een van je elftalgenoten gooit de bal terug in het spel vanaf de plaats waar de bal over de zijlijn is gegaan. Gebruik de besturingsknop om de richting van de inworp te bepalen en druk op de A knop of de B knop om de bal in te gooien.

Doeltrap

Een doeltrap krijg je wanneer je tegenstander de bal over de achterlijn speelt. De bal wordt in de hoek van je doelgebied geplaatst, dichtbij de plaats waar de bal over de lijn is gegaan. Een van je elftalgenoten brengt de bal terug in het spel. Gebruik de besturingsknop om de richting van de bal te bepalen en druk op de A knop of de B knop om te schoppen.

Hoekschop

Een hoekschop krijg je als je tegenstander de bal over z'n eigen achterlijn speelt. De bal wordt in de hoek van het veld en zo dicht mogelijk bij de plaats waar deze uit ging geplaatst. Een van je elftalgenoten moet de bal terug in het spel brengen. Druk de besturingsknop naar links of naar rechts en druk vervolgens op de A knop of de B knop om te spelen.

Vrije trap

Een vrije trap krijg je als je tegenstander een overtreding begaat of buitenspel staat. Een van je elftalgenoten staat bij de plaats waar de fout begaan is en mag de bal spelen zonder tussenkomst van het andere elftal. Gebruik de besturingsknop om de richting van de bal te bepalen en druk op de A knop of de B knop om de bal te spelen.

Strafschoppen

Een strafschop krijg je als het andere elftal een fout in het strafschopgebied begaat. Als dit gebeurt verschijnt het Penalty Kick scherm. Strafschoppen worden ook gebruikt om de winnaar van een gelijkspel te bepalen.

Een strafschop nemen

Als je een strafschop moet nemen, zie je het doel van het andere elftal vanuit het oogpunt van de speler die de strafschop neemt. Om de bal in een bepaald gebied van het doel te spelen, druk je de besturingsknop in de desbetreffende richting of richtingen. Vervolgens druk je op de A knop om de bal te spelen. Je kunt twee keer in een bepaalde richting drukken om de bal verder te laten gaan. Als je vaker in dezelfde richting drukt gaat de bal buiten het net.

Bijvoorbeeld, om een bal in de linkerbovenhoek te spelen, druk je de besturingsknop twee keer omhoog en twee keer naar links. Vervolgens druk je op de A knop.

Om een bal rechts in het doel te spelen, druk je de besturingsknop naar rechts en druk je op de A knop. Als je in geen enkele richting drukt, gaat de bal rechtstreeks naar het midden van het doel.

Een strafschop tegenhouden

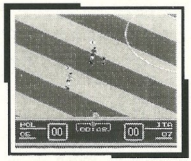
Als je strafschoppen wilt tegenhouden, druk je de besturingsknop Op, Neer, naar Links of naar Rechts terwijl je op de A knop drukt om de schoten tegen te houden. Lees ook de paragraaf Handmatige keeper voor verdere informatie.

Strafschoppen om een gelijkspel te beslissen

Als een wedstrijd in gelijkspel eindigt, worden er strafschoppen genomen om de winnaar te bepalen. Eén speler van elk elftal neemt een strafschop tegen de keeper van de andere partij. Elk elftal neemt tot vijf strafschoppen in de eerste ronde. Het elftal dat de meeste punten scoort, wint de wedstrijd. Als het na de vijf strafschoppen nog steeds gelijkspel is, wordt er een serie beslissende strafschoppen genomen. Het elftal dat het eerst een punt meer scoort dan z'n tegenstander, wint de wedstrijd.

INFORMATIE OP HET SCHERM

Actieve speler



Een pijl verschijnt boven het hoofd van de speler die je bestuurt. Deze pijl wijst altijd in de richting van het doel van de tegenstander. Tijdens een twee spelers-wedstrijd (man tegen man of samen tegen de computer), verschijnt er ook een pijl boven het hoofd van de tweede speler. Het cijfer in de pijl geeft aan of het om speler 1 of speler 2 gaat. Terwijl de actie over het veld beweegt, wordt automatisch een van de spelers die het dichtst bij de bal is bestuurd. Je kunt ook zelf de speler kiezen die het dichtst bij de bal is door op de B knop te drukken wanneer je niet in balbezit bent. (NB: In het overzicht van boven verschijnt er een vette pijl boven Speler 1 en een holle pijl boven Speler 2.)

Tijd

Een wedstrijd bestaat uit twee helften. Je kunt de lengte van iedere speelhelft (van 1 tot 45 minuten) bepalen met de functies van het OPTIONS scherm. Een klok onderaan het scherm toont de resterende speeltijd in de speelhelft in minuten en seconden.

Boodschappen

Zo nu en dan verschijnt er een knipperende boodschap onder de klok om vrije trappen, inworpen, doeltrappen en andere gebeurtenissen aan te kondigen.

Elftal Statistieken

De score van Speler 1 wordt in de linker benedenhoek afgebeeld. De score van Speler 2 wordt in de rechter benedenhoek afgebeeld. De afkorting van elk elftal verschijnt naar de score. Het shirtnummer van de actieve speler verschijnt onder de afkorting.

Overtredingen

Als een speler een overtreding begaat, blaast de scheidsrechter op zijn fluit en legt het spel stil. Het type overtreden wordt op het scherm afgebeeld, met de naam van het elftal en het shirtnummer van de speler die de overtreding heeft begaan. Als de scheidsrechter een gele kaart geeft, krijgt de speler een waarschuwing, maar speelt hij wel verder. Als dezelfde speler nog een overtreding begaat tijdens de wedstrijd, krijgt hij een rode kaart en moet hij het veld verlaten. Nadat er een rode kaart is gegeven verschijnt het Elftal Opstelling scherm je elftal moet het doen met één speler minder dan de tegenstander. Als je wilt kun je de opstelling van de overige spelers veranderen.

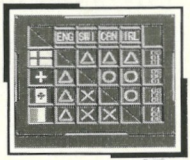
Na een overtreding krijgt het benadeelde elftal een directe vrije trap vanaf de plaats waar de overtreding is begaan. Als een speler een overtreding begaat in z'n eigen strafschopgebied, krijgt het andere elftal een strafschop. Overtredingen en penalties worden niet aangekondigd als de betreffende opties in het OPTIONS scherm op OFF staan.

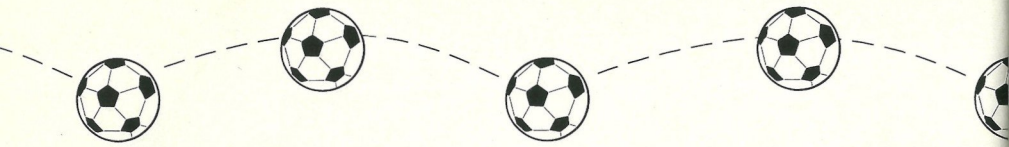
Einde eerste helft en einde wedstrijd scherm

De score van de beide elftals wordt op het scherm afgebeeld na de eerste helft en na de wedstrijd. Na de wedstrijd staan de spelers van het winnende elftal op het veld in een regen van confetti. Als je tegen de computer speelt en het spel verliest zijn de fans nogal gemeen. Ik zou maar bukken als ik jou was. Druk op de A knop om de einde eerste helft en einde wedstrijd schermen te verlaten.

Resultaten Eerste Ronde Scherm

Het Resultaten Eerste Ronde (First Round Results) scherm verschijnt voor en na elke westrijd in de eerste ronde van de Super Cup. Dit scherm toont de resultaten van alle wedstrijden in de eerste ronde die gespeeld zijn door de elftallen in jouw groep.





De elftallen worden afgebeeld in een 4 bij 4 schema. De resultaten van elk elftal worden afgebeeld in een rij vanaf de vlag. Je speelt tegen elk ander elftal, dus je speelt 3 wedstrijden. Zoek je vlag op in de kolom links en lees vervolgens de resultaten af van de wedstrijden in de eerste ronde. "O" staat voor een overwinning en "X" voor een verloren wedstrijd. Een kolom met de totaalscore aan het eind van elke rij toont de volgende gecombineerde statistieken voor alle drie wedstrijden:

Punten verdiend door het elftal:

Win 2 punten **Tie** (gelijkspel) 1 punt **Verlies** (loss) 0 punten

Totaal aantal doelpunten gescoord door het elftal tijdens de drie wedstrijden.

Totaal aantal tegendoelpunten gescoord tijdens de drie wedstrijden.

Druk op de A knop om verder te gaan als je de statistieken bekeken hebt op het Resultaten Eerste Ronde scorebord.

Playoff Diagram (Voorronden schema) Scherm

Het voorronden schema scherm verschijnt na elké Super Cup voorronde om te tonen wie je volgende tegenstander zal zijn. Dit scherm toont een boomdiagram van alle elftals die de vorige ronde overleefd hebben. Druk op de A knop om verder te gaan.

SCORES

Je elftal scoort een doelpunt wanneer de bal in het net van het doel van de tegenstander gaat. Het doet er niet toe wie de bal geschopt heeft. Zoals al eerder gezegd is, is het mogelijk in eigen doel te scoren. (Je zult begrijpen dat je hierdoor heel populair wordt bij je tegenstanders.) En natuurlijk wint het elftal met de meeste doelpunten.

Demonstratie wedstrijden (Exhibition games)

Il y a une erreur ici, ce paragraphe n'est pas le bon!!!!!!!!

Super Cup Wedstrijden

Gelijkspel is toegestaan tijdens de Eerste Ronde wedstrijden. Dit geldt ook voor wedstrijden waarin niet gescoord wordt (0-0).

Super Cup Finalewedstrijden kunnen echter niet op gelijkspel eindigen. Als zo'n wedstrijd na de gewone speeltijd op gelijkspel staat, worden er strafschoppen genomen (zoals hierboven beschreven) om de winnaar te bepalen.

Garantieperiode 90 Dagen

Guillemot International Software garandeert de koper en tevens eerste eigenaar, gedurende 90 dagen vanaf de aankoopsdatum, dat deze spelcassette geen matenële of andere gebreken vertoont. Als er zich tijdens deze periode toch een gebrek voordoet, dan repareert of vervangt Guillemot International Software de defectueuze spelcassette kostenloos. Retourneer om van deze garantie gebruik te maken de spelcassette aan uw Nintendo dealer of stuur deze met een kopie van uw aankoopbewijs aangetekend en ongefrankeerd aan:

Guillemot International Software
B.P. 2
56200 LA GACILLY
FRANKRUK

Deze garantie is ongeldig als de spelcassette beschadigd is door onoplettendheid, een ongeluk, abusief gebruik, of wanneer deze na aankoop veranderd is.

31013

JALECO™

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

DISTRIBUÉ PAR GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2
56200 LA GACILLY
FRANCE
SOS Ludi: 16 (1) 48 70 29 45
3615 LUDI GAMES

Jaleco™ and Eric Cantona Football Challenge - Goal! 2™
are trademarks of Jaleco Ltd.
© 1992 Jaleco Ltd. All Rights Reserved.

Printed in Japan
Imprimé au Japon